Mensile - Anno VII - N. 64

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 THE PLANET
2 SPAVENTA FANTASMI
3 COPPIE
4 SUZUKY
5 IDRAULICA
6 GRANDE CALCIO
7 BLADES
8 TRAFUGATOR
9 INCURSIONE
10 CROCI
11 CRAZY JAIL
12 JOY OHI
13 PRENDI I BACI
14 VERME SOLITARIO
15 GARGOIL
16 TITANO
17 EREMITA
18 PIETA'
19 TRIS
20 DIAMONDS
21 BOMBETTE
22 ALLEGORIA
23 INTERCETTORE
24 TUNNELS
25 MINATORE
26 ASSAULT
27 CUBI
28 JANE
29 LABIRINTO DI PAURA
30 AUTOSCONTRO

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

I giochi come il calcio in Europa e il baseball negli Stati Uniti sono in breve tempo diventati molto di più di semplici passatempo. Muovono spettatori e quattrini come grandi industrie e film spettacolari. Questo tipo di giochi è diventato anche una famiglia di videogiochi, sovente ben fatti. È il caso di RBI Two Baseball e di Sliders, rispettivamente parafrasi elettroniche del baseball americano e del calcio del futuro. Sono due programmi di cui vi diamo ampie recensioni. Ma questo mese accontentiamo anche i maniaci delle simulazioni aeree con l'F15 e delle avventure nel passato con Deathbringer.

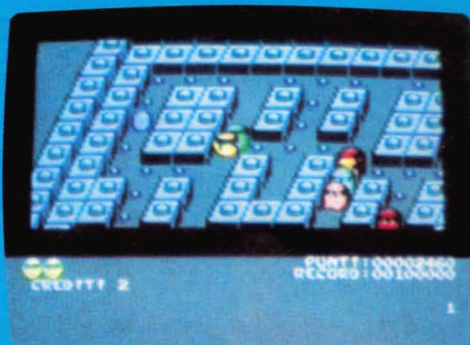
HIT PARADE N. 64 - Periodico Mensile - Febbraio 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

THE PLANET

Ti trovavi a 3 bilioni di anni dalla più vicina stazione di servizio quando gli stabilizzatori della tua nave spaziale, comprata di seconda mano, si sono rotti e tu sei precipitato su un ostile pianeta. Dopo aver maledetto il venditore di roba usata ti sei messo alla ricerca dei 9 pezzi del tuo velivolo. Ti sei equipaggiato con un jet-pack, 9 radiofari, 9 telecomandi, un sonar, un compasso, un fucile laser e alcuni forti portatori. All'inizio ti conviene lanciare un segnale sonar per rilevare l'oggetto più vicino e tracciare un punto sulla mappa con l'eco di ritorno. In breve diventerai impavido dei pericoli della giungla e entrerai nei suoi colorati sentieri. Se entrerai in uno di questi ti verrà chiesto il luogo dei tuoi sogni e così verrai spostato in vari posti sul pianeta. Ma stai attento perché sul pianeta ci sono anche dei mostruosi robot che dovrai uccidere, se ci tieni alla tua salute. Controlla anche l'energia perché se diminuirà, le cose andranno male. Cerca quindi il modo di fare rifornimento.

JOYSTICK PORTA 2

	SULLA TERRA	**IN ARIA**
5	sinistra	est
6	ruota di 180°	sud
7	vai nella direz. del riferimento	
8	destra	ovest
U	per avanzare di 1000 piedi	
D	per scendere	

SPAVENTA FANTASMI

Ecco una versione tridimensionale del gioco dei mangiapillole! Il nostro tondo amico deve ripulire tutti i corridoi dalle pillole che sono accidentalmente cadute, ma viene inseguito da perfidi fantasmi che cercano di bloccarlo nel suo lavoro. Il mangia-pillole può però difendersi saltando i fantasmi o mangiando, al momento opportuno, le pillole energetiche che lo rendono più forte dei suoi inseguitori, permettendogli anche di distruggerli e guadagnare numerosi punti. Una volta ripulito un intero settore, il protagonista del gioco potrà passare allo schermo successivo, dove sempre nuove emozioni lo aspetteranno.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio gioco
H	classifica
M	musica sì/no
F3	luce/buio
Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPARO O SPAZIO	salto

COPPIE

Ecco un gioco che richiede velocità d'azione e soprattutto un notevole colpo d'occhio. Devi infatti accoppiare delle pietre diverse per colore e forma nel più breve tempo possibile. Le pietre combaciano fra loro solo se sono assolutamente identiche e se il percorso che le separa sul quadrante di gioco è completamente libero. Una volta accoppiate tutte le pietre potrai accedere al livello successivo in cui ovviamente il tempo a tua disposizione sarà sempre più limitato. Quindi non perdere tempo: posizionati su una pietra, selezionala premendo lo sparo e spostati velocemente sulla pietra corrispondente facendo ben attenzione al percorso. Ricordati che ogni tentativo a vuoto è solo tempo perso!

JOYSTICK PORTA 1 o 2

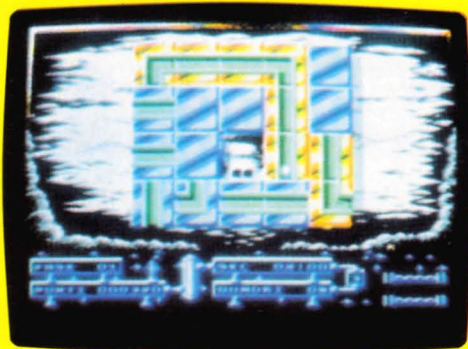
SPARO inizio partita
RUN/STOP fine partita
C= passaggio livello gioco

SUZUKY

Sono trascorsi appena vent'anni da quando Lee, il maestro di Kung Fu, annientò la malvagia gang di Ho Chi Lung, ma uno dei membri sopravvive: Yen Pei. Yen Pei si è nominato imperatore e con i suoi sette samurai ha esteso la sua malefica influenza su tutta la Cina. Il figlio di Lee si è messo in viaggio per incontrare il diabolico imperatore. Alla tecnica mortale del Kung Fu che ha appreso da suo padre, Chen Lee ha aggiunto una sua speciale tecnica basata sul potere del ta di Oo-Long e sui bastoncini cinesi. Aiuta il giovane Chen Lee a usare il suo Kung Fu contro l'imperatore e ricorda che all'inizio avrai una sola vita ma, ottenuti 20.000 punti ne guadagnerai un'altra e a 50.000 punti te ne sarà aggiunta una terza. Inoltre se vincerai tre attaccanti riceverai una foglia di tè e quando ne avrai 5 potrai berti una tazza di questa infusione rinvigorente; per usare invece il potere dei bastoncini, dovrai scovarli nel vaso Ming.

JOYSTICK PORTA 1

S musica/effetti speciali
C= bevi il tè

IDRAULICA

Ecco un gioco che non richiede solo abilità e prontezza di riflessi, ma anche intelligenza, senza la quale non riuscirete a cavare un ragno dal buco. Idraulica ricalca le orme del gioco del 15 in cui bisogna ordinare i numeri, dall'1 al 15, spostando in ogni direzione i vari quadratini di una scacchiera mobile. In questa versione sui vari quadratini sono disegnati dei tubi ed il vostro compito sarà quello di riordinare il tutto in modo da formare un percorso continuo in cui possa scorrere una goccia d'acqua. Per passare al livello successivo, dovrete far scorrere la goccia in tutti i pezzi con i tubi, in modo da far cambiare il colore a tutti i quadratini con i tubi disegnati. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

C=	schermate successive
SPAZIO	per accelerare
SPARO	inizio partita

GRANDE CALCIO

Il gioco del calcio richiede scatto, decisioni rapide, prontezza di riflessi e capacità di resistere alla corsa per novanta minuti. Per risparmiarvi queste fatiche senza niente togliere alla tattica del gioco ecco GRANDE CALCIO. Su uno schermo bidimensionale si muovono i giocatori della vostra squadra che devono affrontare la formazione avversaria controllata dal computer o da un vostro amico. All'inizio della partita potete scegliere il livello del gioco, il colore della maglia e la durata dei tempi per poi buttarvi in campo proprio come in una vera partita di calcio dove esistono i calci d'angolo ed i rinvii del portiere. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 1 e 2

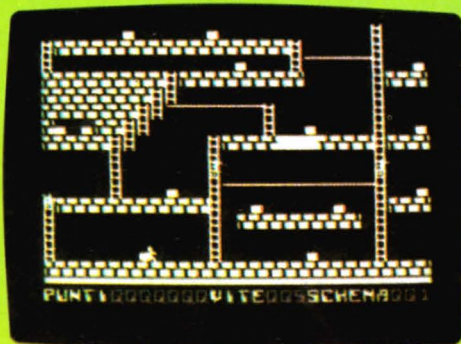
SPARO	inizio partita
SPARO+SU/GIU'	scelta opzioni
RUN/STOP	inserire/disinserire pausa

BLADES

Vi sembrerà strano, ma ecco che questo gioco vi propone, nel bel mezzo del garage di uno stadio di una grande metropoli l'antico duello con la spada tra due opposti contendenti. Qui dovrai affinare le tue capacità e rendere le tue reazioni più acute per riuscire ad averla vinta sul tuo avversario. Ricorda che ogni tanto dovrai darti una tregua, perché, anche se i singoli colpi non sono mortali, strenuano le tue energie. Mescola l'attacco e la difesa, altrimenti se ogni volta userai lo stesso schema, permetterai al tuo avversario di effettuare una risposta vincente. Il taglio della testa sarà l'unica cosa che permetterà la vittoria. Combatti sempre lontano dai bordi, perché in queste posizioni è difficile eseguire alcuni colpi e naturalmente scansarsi bene dagli attacchi.

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa
CRL/HOME	fine gioco

TRAFUGATOR

Un messaggero arrivato all'alba aveva portato la notizia che le preziose statue egizie, rinvenute durante gli scavi di Giza erano state rubate dal folle collezionista Goldstar che le ha rinchiuse in blocchetti di grafite ben custoditi nella sala del suo folle museo. Per recuperare il prezioso tesoro e superare l'assidua vigilanza dei pericolosi guardiani del museo, il professor Jones decise di leggere i papiri di Set, in grado di conferirgli il potere della trasmutazione temporanea della materia. Forte di questa abilità egli dovrà recuperare l'intero bottino sviando le guardie con abili manovre e generando, grazie al suo potere, imprevedibili trabocchetti nella pietra.

JOYSTICK PORTA 2

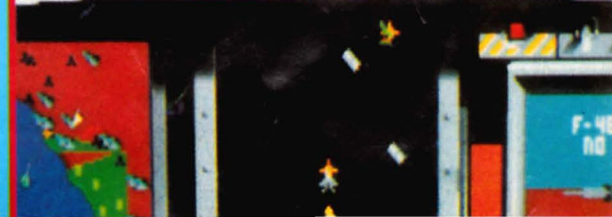
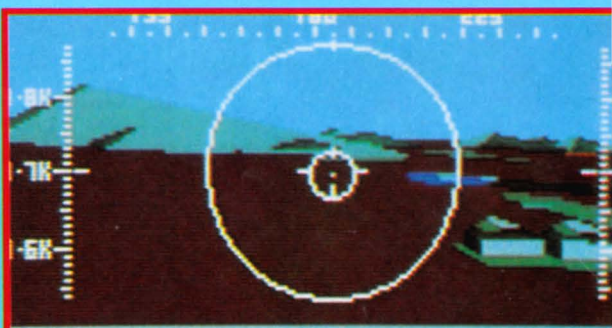
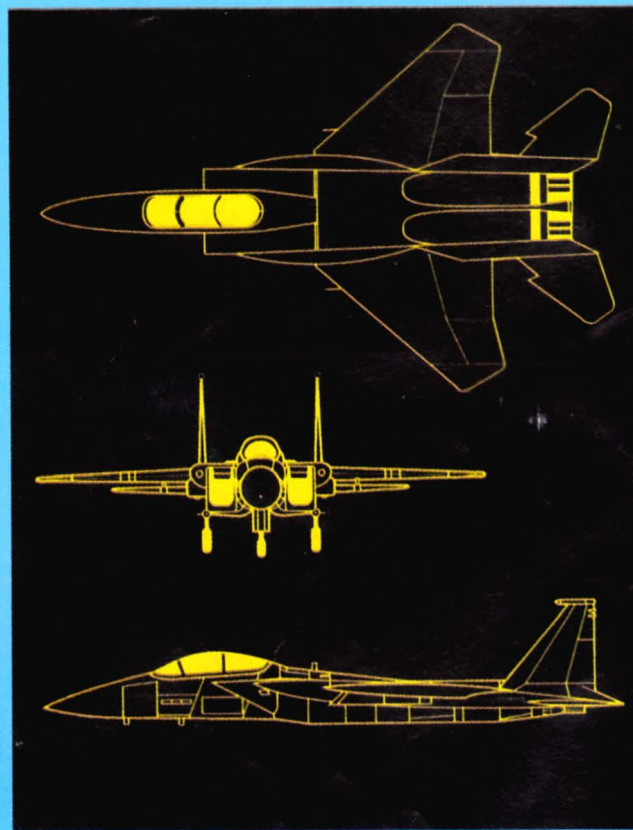
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa sì/no
RESTORE	ricomincia

II
F-15
STRIKE EAGLE

Per chi desidera una simulazione di volo non c'è che l'imbarazzo della scelta - un vero imbarazzo, dato che più o meno tutte quelle in commercio sono meritevoli d'attenzione. Chi però desidera una simulazione davvero "seria" non può che rivolgersi alla Microprose, il cui **F15 Strike Eagle**, del 1985, è finalmente approdato all'Amiga. La Microprose è famosa per i suoi massicci manuali, e anche a **F15 II** è accluso un volume di 138 pagine che non solo spiega come si gioca ma è anche ricco di notizie sulla tattica aerea, sulle aviazioni straniere e su ventidue aerei diversi. Ottima cosa, ma a chi ha già un po' d'esperienza di simulazioni di volo basterà conoscere i comandi sulla tastiera per affrontare la prima missione.

Le zone di guerra sono sei, e i livelli di difficoltà sono quattro: dopo aver scelto in entrambe le categorie, il programma genera una missione randomizzata. Ciascuna missione comporta la distruzione di due obiettivi, che dovrete individuare sulla mappa prima del decollo. In volo non c'è proprio il rischio di perdersi: basta seguire le indicazioni sullo schermo oppure affidarsi al pilota automatico. I paesaggi sono decisamente vasti, e per spostarsi da un punto all'altro occorre un bel po' di tempo. Per ovviare a questo inconveniente, i programmatori hanno previsto un'opzione per accelerare il tempo di gioco. I tragitti restano pur sempre lunghi, e ai livelli più alti di difficoltà ciò significa una maggiore esposizione agli attacchi dei MIG avversari, che vi distrarranno dalla vostra missione.

Le armi sono di quattro tipi: missili aria-aria a corta e media gittata, razzi laserguidati per gli obiettivi a terra e le mitragliere. I bersagli vengono individuati grazie a una videocamera che ne trasmette le immagini in movimento su un minischermo nella carlinga. Una volta acquisito il bersaglio, si lancia un missile che di solito coglie nel segno. La traiettoria del missile è inquadrata all'esterno, di spalle, e un "centro!" campionato vi dirà che ha colpito il bersaglio. Tornando a inserire il pilota automatico, potrete poi proseguire verso il secondo obiettivo.

Se avete esaurito le munizioni, potete cercare di trovare una base aerea amica in cui rifornirvi di carburante e d'armi.

Tutto ciò sembrerà certamente familiare a chi conosce già **F19 Stealth Fighter**, e non a caso: mappe, sistemi d'arma e paesaggi sono identici o quasi. Stessa scarsità d'emozioni anche nell'uso delle armi: quasi sempre il nemico non è che un bip sul minischermo del puntamento, i duelli a distanza ravvicinata sono rari e le mitragliere sono praticamente inutili.
Sono selezionabili tre livelli di dettagli, che però influiscono sulla velocità del gioco: più sono i dettagli, più lenta è l'azione. Le panoramiche degli sfondi sono tutte molto ampie, e non si corre il rischio di trovarsi di fronte all'improvviso degli ostacoli inattesi - però gli scenari si limitano a delle casupole rettangolari e a delle montagne piramidali, e non c'è ombra di porti, centrali elettriche, fabbriche e città. Lo schematismo dei paesaggi e la mancanza di punti di riferimento a terra crea una falsa prospettiva, e a meno di non tenere costantemente d'occhio l'altimetro si rischia di volare troppo bassi e di schiantarsi. Esiste un'opzione che consente di rifare le missioni appena fallite, ma prima occorre cambiare i dischetti e selezionare le opzioni: sarebbe stato più semplice poter ricominciare subito dopo che l'aereo è precipitato.
F15 II non sarà forse la simuzione più veloce in commercio ma ha una sua "solidità" rassicurante, a differenza di altre simulazioni che svolazzano come farfalle ubriache. Le varie panoramiche interne ed esterne sono utili e dinamiche - quelle esterne sono particolarmente arricchite dagli orizzonti graduati. Per alcuni, l'ampiezza dei

paesaggi potrà essere un fastidio, mentre altri ne apprezzeranno il realismo. **F15 II** è senza dubbio destinato a diventare poco a poco un classico, e tra i tanti giochi in commercio è uno dei pochi in cui le prestazioni giustificano il prezzo: il suo solo handicap è di essere troppo simile a **F19 Stealth Fighter.** ●

DEATHB

RINGER

Per quanto riguarda la vicenda, niente di nuovo sotto il sole della fantasy di cappa e spada: stanco di essere intralciato da Karn il Barbaro, un gruppo di malvagi maghi decide di neutralizzarlo forgiando una spada magica chiamata Deathbringer. Purtroppo per i maghi, Deathbringer cade in possesso dello stesso Karn, che è intenzionato a dar loro una lezione definitiva. La spada contiene la forza vitale di un demone che ha bisogno di anime per restare in vita. Per soddisfare le esigenze del demone, Karn è quindi costretto a scontrarsi con tutti coloro che attraversano la sua strada.
È proprio questa spada affamata di anime a dare un tocco di originalità a **Deathbringer**. Un apposito "indicatore di anime" segnala le sue esigenze, che vanno soddisfatte a prezzo di un'altra vita. Se il livello scende troppo, la spada si ribella e prende a controllare Karn. Se poi il livello scende addirittura sotto zero, il demone succhia l'energia vitale dello stesso Karn, finché la spada gli sfugge di mano e lo uccide.
Un'altra peculiarità sta nel fatto che i livelli sono organizzati come in **Out Run**: si comincia al centro di ciascun livello e si procede a destra oppure a sinistra per raggiungerne la fine. Questo itinerario "ad albero" verso l'ultimo schermo significa che una volta completato il gioco si può tornare indietro scegliendo un'altra strada.

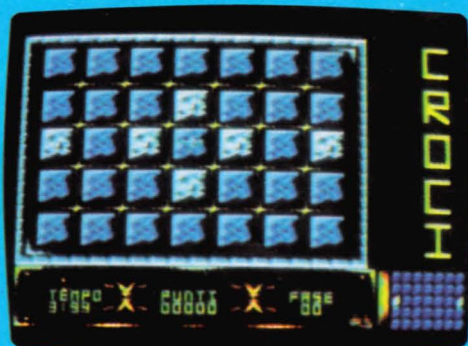
INCURSIONE

Non c'è proprio nulla da fare, gli alieni non vogliono capire di non essere desiderati! Eccoli infatti alle porte del nostro sistema solare, pronti a sferrare il loro micidiale attacco. Per sventare questa ennesima minaccia la federazione ha incaricato il suo più abile pilota di caccia interstellari di distruggere i nemici. Giunto all'atteso rendez-vous, al nostro eroe non resta quindi che inserire i laser nucleonici e colpire tutto ciò che si muove o che potrebbe essere potenzialmente pericoloso. Gli alieni però sono agguerritissimi e faranno di tutto per spuntarla: riuscirai anche questa volta a salvare il tuo pianeta?

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita/ disinserire pausa

RUN/STOP inserire pausa

CROCI

La schermata è composta da tanti quadratini di due colori diversi formanti un quadro; tu devi riuscire a riprodurre l'immagine visualizzata in basso a destra cambiando il colore dei vari pezzi del tuo quadro. Purtroppo le cose non sono così semplici come sembrano perché il tempo è limitato e soprattutto perché non è assolutamente possibile far cambiare il colore ad un solo quadratino. Per riuscire a portare a termine questo difficile lavoro dovrai posizionarti su un quadratino e premere lo sparo; a questo punto i quattro pezzi adiacenti al quadratino selezionato e formanti con esso una croce cambieranno colore. Riuscirai ad essere tanto abile da riprodurre l'immagine nel poco tempo a tua disposizione?

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO inizio partita

Q fine partita

CRAZY JAIL

Per interrompere la dinastia dei Klanger, che ormai regnavano da più di mille anni con giustizia e imparzialità, il perfido Cantalus ha rapito il piccolo erede al trono rinchiudendolo nella folle fortezza di Krail, guardata a vista da malvagi guardiani. Il buon re, dopo aver consultato i suoi paladini, ha inviato il prode Thor a salvare la vita dell'amato figlio. L'impresa sarà difficile e consisterà nel raccogliere tutte le chiavi della cella invisibile evitando di cadere nei trabocchetti o preda dei mostri guardiani. Unico aiuto sarà il folletto Chuck che, se raggiunto, potrà donarti una vita...

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa on/off

JOY OHI

Come sempre accade allo scadere di ogni ciclo temporale, l'intera confederazione della Galassia freme in attesa del Joy Ohi, il grande mega-gioco, da cui viene designato il nuovo imperatore. In questo gioco che richiede eccezionali capacità, ogni concorrente dovrà, spendendo l'iniziale energia, raccogliere con il flapper volante, le sfere del colore indicato di volta in volta, nel mutevole stadio di Leng per portarle poi al reattore d'accumulo di punti. Per recuperare l'energia nel corso del gioco è possibile scambiare punti alla stazione di servizio per poi rigettarsi nella mischia. Ma ricordati che nella penultima fase del gioco il rifornimento ti sarà inibito, mentre nell'ultima, la più difficile, dovrai scontrarti con l'ignoto.

JOYSTICK PORTA 2

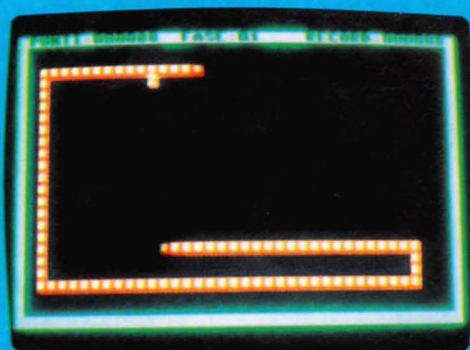
FUOCO	inizio gioco

PRENDI I BACI

Dopo essere stato disoccupato per parecchio tempo hai finalmente trovato un lavoro, anche se un po' stravagante. Il tuo compito consiste nel fare piazza pulita di baci e funghi, dopodiché potrai dirigerti verso l'uscita per accedere al successivo livello. Purtroppo per te le cose non sono semplici come sembrano in quanto numerose persone ostili faranno di tutto per ostacolarti. Per difenderti dovrai raccogliere gli Zap, cartucce per la tua pistola grazie alla quale potrai uccidere i nemici. Come se non bastasse il tempo a tua disposizione è limitato, ma in caso di necessità potrai sempre andare alla ricerca dell'orologio che ti farà incrementare il tempo per completare il lavoro.

JOYSTICK PORTA 2

FRECCIA SX	suicidio
1	1 giocatore
2	2 giocatori
SPARO	inizio partita
SPAZIO	scelta livello iniziale/ inserimento pausa
CTRL	fine pausa
RUN/STOP	fine partita

VERME SOLITARIO

Calati nei panni di un vermiciattolo affamato e vai alla ricerca di qualcosa da mangiare. Ogni frammento di cibo che troverai sul tuo cammino è contrassegnato da un numero che rappresenta, purtroppo per te, quanto ti allungherai. Mano a mano che il gioco prosegue ti sarà sempre più difficile muoverti senza rischiare di morsicarti o di trovare la strada sbarrata dal tuo corpo stesso. Metticela tutta per sopravvivere e quando ti sarai allungato di 100 pezzi potrai accedere al successivo livello di gioco sempre più difficile ed emozionante.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita inserire/disinserire pausa
RUN/STOP	fine partita

GARGOIL

Come previsto dalla leggenda tramandata di padre in figlio, dopo ventimila anni di prosperità, Gargoil, il mostro alato, si è risvegliato dal suo lungo sonno gettando lo scompiglio nel tranquillo paesino di Roseland. A nulla sono valse le strenue difese dei paesani contro l'invulnerabilità del mostro alato. Infine qualcuno si è ricordato che la leggenda prevedeva anche una soluzione, ovvero che per sconfiggere Gargoil bisognava utilizzare la macchina degli antenati. Chi sarà il coraggioso che saprà avventurarsi in superficie per riattivare tutti gli specchi solari sparsi sul territorio del paesino e risvegliare così l'antico computer?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

TITANO

Provenienti dalla sesta Luna di Giove gli Ectoplasmoidi di Titano, hanno raggiunto la Terra decisi a soggiogare l'intera razza umana. Questi esseri invertebrati hanno già iniziato da tempo l'opera di reclutamento catturando gli uomini con le loro astronavette insinuandosi poi nel loro cervello attraverso un'abilissima operazione chirurgica. Quando ci si accorse del pericolo solo pochi uomini risultarono ancora immuni all'infezione e di alcuni solo pochi coraggiosi studiarono il da farsi. Quando si scoprì che i raggi cosmici distruggevano l'invasore ci si rese conto che solo il convogliatore a trasferimento di massa avrebbe potuto in un sol colpo liberarli dai parassiti. Riusciranno i pochi coraggiosi ad avventurarsi all'esterno per sollevare gli schermi a cattura ionica?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa sì/no
F7	inizio gioco

EREMITA

Un eremita chiede soccorso, dall'alto della sua montagna, per l'avvicinarsi della brutta stagione, e sarai proprio tu a lanciarti prontamente in suo aiuto! Raggiungere la cima della montagna non sarà facile, ma tu sei pronto ad affrontare qualsiasi rischio. Per prima cosa dovrai far salire la funicolare muovendo il joystick da sinistra a destra molto velocemente, poi una volta raggiunta la piattaforma a metà montagna, dovrai pilotare un elicottero evitando i colpi nemici e facendo ben attenzione a non urtare le nuvole minacciose. Ovviamente il tempo a tua disposizione per portare a termine questa eroica impresa è limitato: riuscirai a salvare il povero eremita?

JOYSTICK PORTA 2
SPARO inizio partita

PIETA'

L'imperatore è infuriato. Infatti l'unica e grande autostrada, vanto del suo paese, è ormai intransitabile a causa del fatto che una miriade di scrocconi, trovando più comodo muoversi sul liscio asfalto, hanno invaso la sede stradale senza pagare alcun pedaggio. Per rimettere ordine a questo caos Boldo ha incaricato il severo Rompigrugno di intervenire senza pietà per dare una lezione agli scrocconi e liberare così a calci, pugni e testate l'arteria stradale. Nell'eseguire questo compito dovrai impegnarti al massimo, perché Boldo, severo come pochi, è impaziente di vedere realizzato il lavoro nel minor tempo possibile.

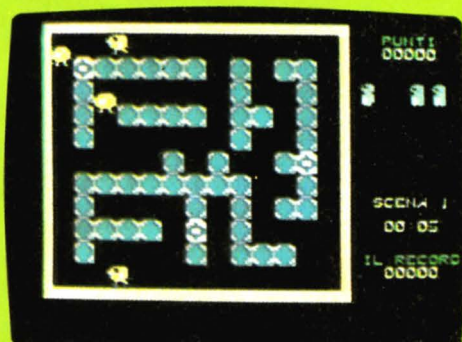
JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

TRIS

Questo gioco metterà a dura prova la tua abilità e prontezza di riflessi. Il tuo colpito è tutto sommato molto semplice: dall'alto piovono varie leccornie a gruppi di tre (banane, caramelle, ciambelle, torte alla panna) e tu devi riuscire a fare dei tris allineando i dolci dello stesso tipo in verticale, orizzontale e persino in obliquo. Puoi spostare il gruppo di dolci a destra ed a sinistra e puoi anche scambiarli di posto premendo lo sparo ma fai attenzione alla velocità del gioco che andando avanti diventa veramente infernale!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F7	inserire pausa
F3	disinserire pausa
F1	fine partita dopo pausa
F5	cambio grafica oggetti dopo pausa

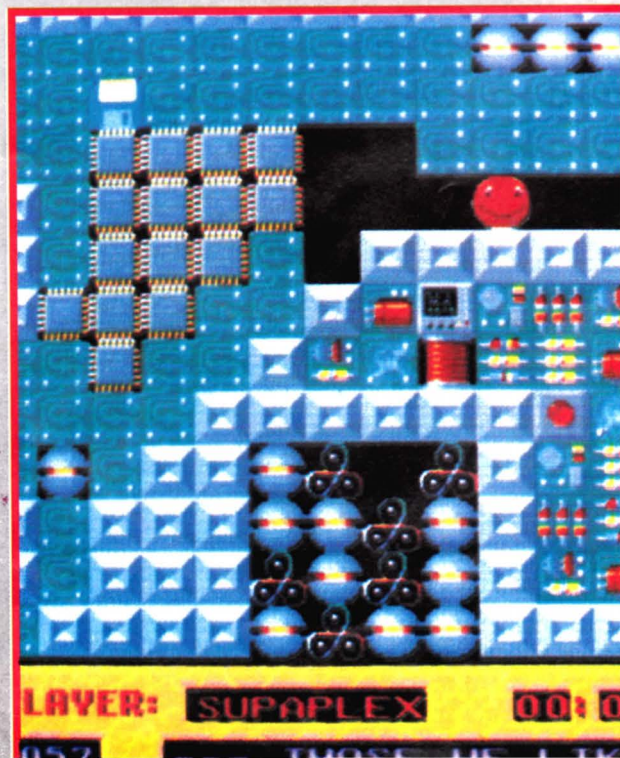
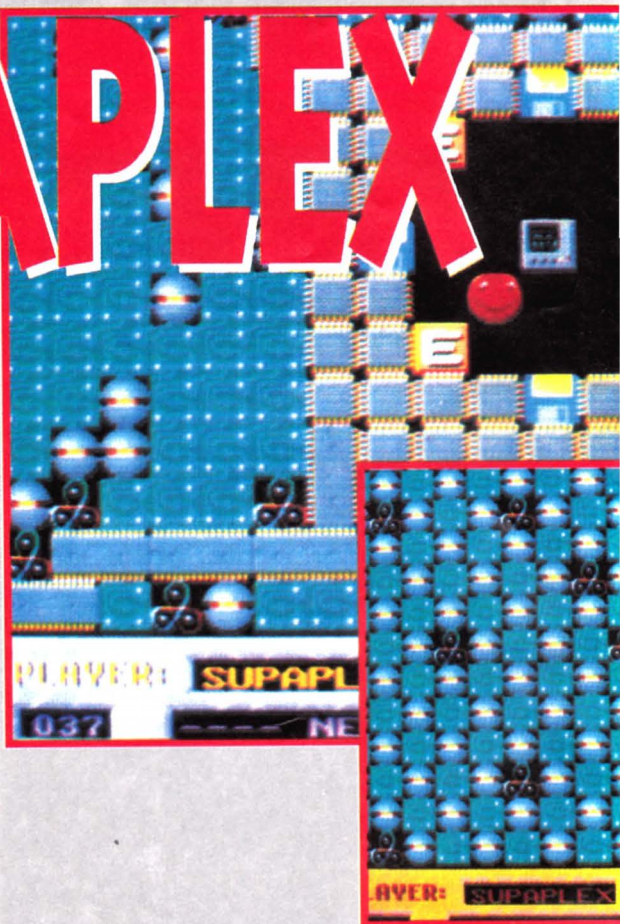
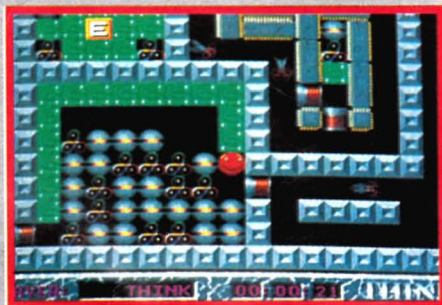
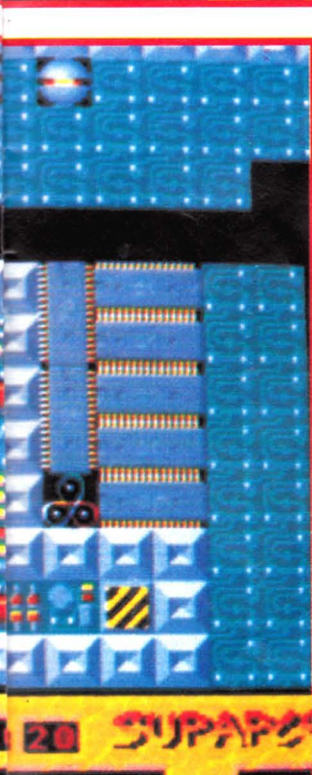
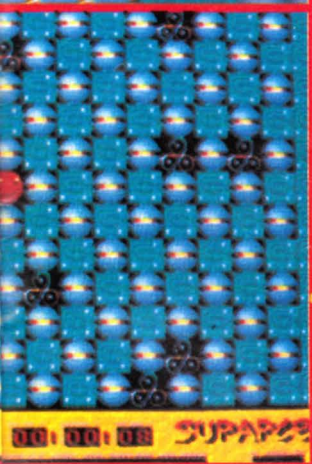
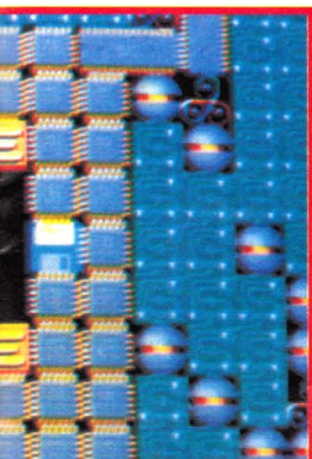
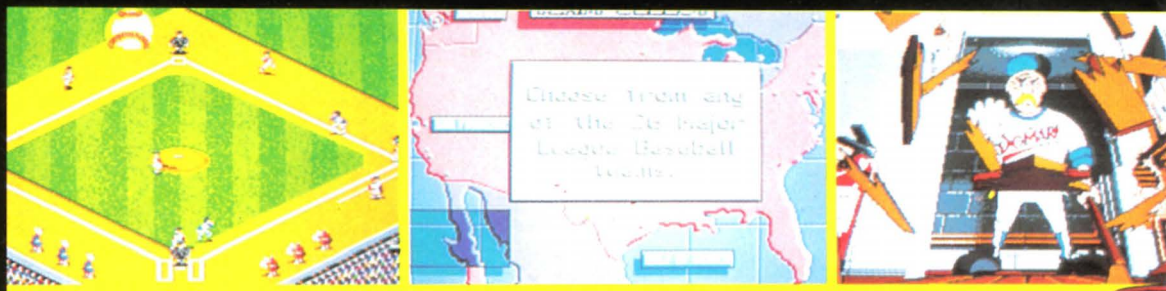
DIAMONDS

Toppi-Noo raggiunta l'età del distacco ha deciso di mettere su famiglia sposando la bella Rendit. Come è usanza dei Popon la prima operazione da compiere è quella di costruirsi la dimora interamente fabbricata con cubi di puro diamante. Egli dovrà allora recarsi alla valle di Solar e trovare il prezioso materiale che diverrà suo se riuscirà ad allineare tre cubi aolla volta. Ma gli stizzosi Woodle, come da sempre, cercheranno di impedire questo suo compito, tentando di catturarlo. Ma il nostro poderoso amico potrà difendersi spiaccicando i suoi secolari nemici tra gli innumerevoli blocchi sparsi nella vallata. Il valore della sua impresa sarà anche determinato dal tempo impiegato per superare ciascuno schema.

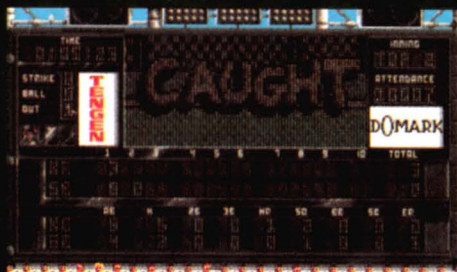
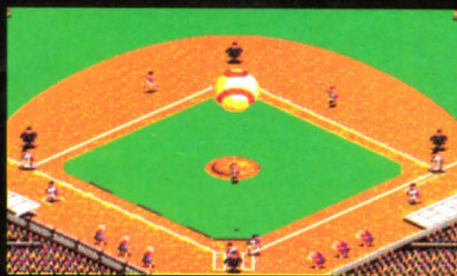
JOYSTICK PORTA 2

F1	lento/inizio gioco
F3	veloce/inizio gioco
F5	pausa sì/no
F7	musica sì/no
RESTORE	ricomincia

SUPAPLEX

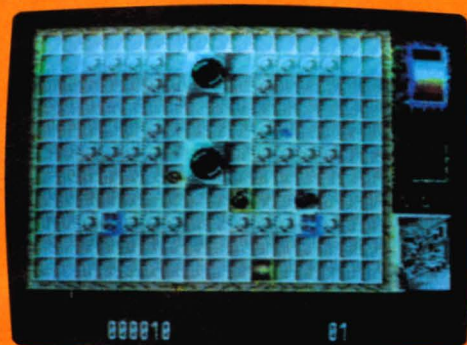
Il piccolo, sorridente Harvey, si aggira per ben 111 livelli di labirinti composti di microchip distruggendo i bug, piccoli rompiscatole rotondi che si annidano nel computer. Strettamente imparentato all'ormai venerabile classico **Boulderdash, Supaplex** è reso ancor più difficile dalla presenza di certe sfere metalliche che cadono quando il terreno sotto di esse viene eroso: se vi va bene vi troverete la strada sgombra, ma se vi va male vi cadranno addosso e vi schiacceranno. Per complicare ulteriormente le cose ci sono dei cancelli che precludono l'accesso ai livelli successivi, dischi esplosivi e una molesta forza di gravità che può avere effetti paralizzanti.
La Dream Factory ha cercato di introdurre alcune innovazioni in uno schema di gioco risaputo, e c'è riuscita: le vite sono illimitate, si può giocare in più persone e invece di intestardirsi su ciascun livello l'obiettivo del gioco è di completare a tempo record tutti i 111 livelli. Un altro pregio del gioco sta nella presenza di un'utile parte introduttiva e di una funzione "skip level" che permette di saltare i livelli più ostici.
Per il resto, **Supaplex** è un gioco gradevole ma di realizzazione un po' rozza la cui meccanica di gioco un po' antiquata (malgrado le innovazioni introdotte) non dice nulla di nuovo rispetto al vecchio **Boulderdash.** •

PLAYER:
THINK
00: 01: 14
THINK!
002
PLAYER:
THINK
00: 00: 21
GOOD JOB!
003
PLAYER:
THINK
00: 00: 14
THINK!
001
----- IGNORE THEM -----
045
00: 00: 08
20

R.B.I. TWO BASEBALL

Il baseball americano non è certo compassato e aristocratico come il cricket inglese, ma chi ama la folla in delirio che mastica popcorn attorno al diamante apprezzerà certo il nuovo **RBI Two Baseball** della Domark. Chi si aspetta però un nuovo approccio alle simulazioni di baseball resterà deluso, poiché **RBI** resta fedele alla solita formula del doppio schermo, uno per il battitore e uno per il ricevitore. Prima dell'inizio però bisogna affrontare le abituali schermate di statistiche: sono inevitabili in quanto piacciono molto ai tifosi, ma la loro influenza sulla scelta dei giocatori e il momento del loro ingresso in campo è trascurabile. Se siete i primi alla battuta, dovete solo concentrarvi sul colpire la pallina: un buon tempismo è essenziale. Imparare a battere correttamente comporta molti tentativi e molti errori, ma non ci vuole

molto per acquisire un po' di tempismo. Dopo che avete colpito la pallina, il display passa al resto del campo: mentre la pallina solca l'aria, il battitore (che ora è piccolo come una formica) corre a perdifiato per cercare di raggiungere la prima base, mentre gli altrettanto piccoli ricevitori fanno del loro meglio per intercettarla e portarla al proprio uomo in prima base. Se ce l'avrete fatta o meno lo saprete da un fumetto nonché dalla voce campionata del ricevitore stesso. Idem come sopra per il battitore successivo: se sarete fortunati porterete qualche giocatore a casa base prima di esaurire i tre out che vi sono concessi.
Il lanciatore ha a disposizione nove tipi di lanci, tutte variazioni sul tema delle palle con effetto, lente o veloci. Al momento di ricevere un minuscolo sprite si muove sul campo (il cui scrolling è incerto) e cerca di

prendere la pallina se le è abbastanza vicino, se no la raggiunge di corsa, la raccoglie e la lancia a una qualsiasi delle basi: i ricevitori non sono esattamente veloci, e per fare tutto questo occorre un bel po' di tempo. Anzi, sono talmente lenti che quando riuscite a raccogliere il pixel che rappresenta la pallina e a mandarlo a base, l'altra squadra è già al sicuro.

E così via, noiosamente, fino alla fine della partita. I videogiochi di baseball sono inevitabilmente ripetitivi, ma se l'azione è abbastanza tesa questo non è un problema. Bisogna ammettere che **RBI** genera un bel "crack" quando si colpisce la pallina e che a tratti è soddisfacente, come si addice a una buona simulazione sportiva, però il guaio è la mediocrità delle schermate del campo: la grafica è troppo minuscola, e lo scrolling traballante rende ancor più difficile capire cosa stia succedendo. **Hardball** della Accolade è ormai da anni il miglior videogioco di baseball sul mercato, e la sua supremazia non sarà certo insidiata da **RBI.** ●

BOMBETTE

I malvagi palla-robot hanno conquistato il tuo pianeta e si sono insediati nella base operativa. Per sconfiggerli devi penetrare nella base, che conosci benissimo, ed affrontarli a viso aperto. Per riuscire nell'impresa dovrai utilizzare le bombe nascoste nei magazzini riconoscibili dal colore diverso dei quadratini che compongono la base. Una volta prese le bombe, dovrai piazzarle in modo che i palla-robot, passandoci sopra, vengano disintegrati; ma fai attenzione a non essere nelle vicinanze quando le bombe scoppiano, perché rischieresti di fare una brutta fine. Ricordati di richiudere subito la voragine formata dallo scoppio della bomba, perché per poter accedere al livello successivo, non solo dovrai aver ucciso tutti i nemici, ma dovrai anche lasciare il settore della base operativa perfettamente a posto. Quindi, se ci fossero delle voragini, dovrai perdere tempo a richiuderle tutte raccogliendo altre bombe.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita

ALLEGORIA

Ecco a voi una versione di giochi senza frontiere per il vostro CBM 64. Il gioco consiste nell'affrontare 5 gare più una sesta che verrà giocata a turno da un solo giocatore contro tutti i suoi avversari e naturalmente dovrete sempre fare il meglio nel minor tempo possibile. Le gare sono le seguenti:

Schiscio: un peso è sospeso sopra 6 crateri e un brontosauro apparirà a caso in una di queste buche. Scopo del gioco è colpire il brontosauro, in questo caso una piccola immagine apparirà sullo schermo e avrai vinto quando avrai completato la fila.

Torte volanti: due uomini con un'altalena e un martello catapultano degli sformati cremosi oltre il muro. Tu, il cameriere, dovrai raccogliere gli sformati sul tuo vassoio e portarli alla destra dello schermo. Attento a non farli cadere o il terreno diventerà scivoloso.

Ball Taker: alcune palle vengono fatte rotolare dalla gobba di un cammello e tu dovrai raccoglierle. Sembra facile, vero? Ma provate a farlo legati da un elastico che ti tira indietro.

Evacuate: 4 persone penzolano da una corda di una nave e ognuna deve atterrare in una ciambella di salvataggio. Le ciambelle sono di colore diverso a seconda dei punti.

Vermi a gogò: due polli in un campo cercano di beccare dei vermi da alcuni buchi nel terreno. Uno è controllato dal computer e uno da te. Cerca di raccogliere i vermi e portarli uno alla volta al vassoio negli angoli dello schermo.

Corsa ostacoli: Dovrai correre o saltare il più lontano possibile evitando vari oggetti che ti verranno incontro. Il computer guiderà un identico corridore nella metà in basso dello schermo e tu dovrai ottenere un punteggio migliore.

Sullo schermo apparirà naturalmente il nome della squadra e del gioco da disputare e il punteggio finale verrà indicato di volta in volta sulla parte bassa dello schermo.

JOYSTICK PORTA 2

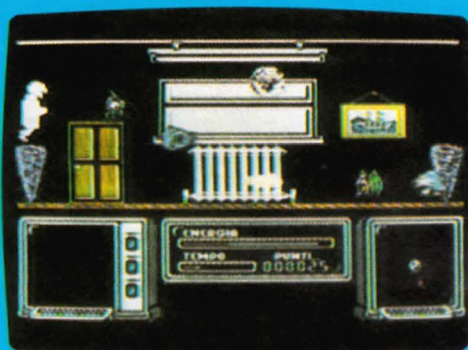
1/2	fine gioco
F1	musica sì
F3	musica no
Q	giù
A	su
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	fuoco

INTERCETTORE

L'eroe della nostra avventura è un capitano della squadriglia di attacco aereo che a bordo del suo caccia bombardiere ha il compito di annientare le forze di difesa terrestri ed aeree nemiche. Calati nel panni di questo audace pilota ed elimina tutti gli armamenti, i razzi, i missili e tutto ciò che cerca di distruggerti. Fai attenzione agli aerei nemici che si nascondono fra le nuvole per essere avvistati solo all'ultimo momento, quando, ormai, è troppo tardi. Tieni d'occhio il livello di carburante del tuo caccia e quando è necessario fai rifornimento colpendo i depositi. Mano a mano che la battaglia avanza le difficoltà saranno sempre maggiori ma non darti per vinto e continua a combattere con tutte le tue forze.

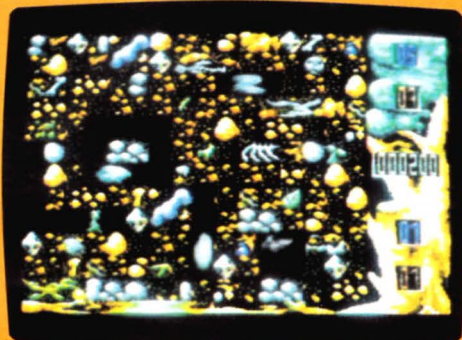
JOYSTICK PORTA 2

SPARO	opzioni
F1	inizio gioco
F3	scelta livello
F5	fpunteggi attribuiti
F7	classifica

TUNNELS

Siamo nel 2008 e nel laboratorio di fisica nucleare si stanno verificando degli esperimenti. Ma per un incidente due mondi paralleli vengono in collisione e gli oggetti delle due dimensioni passano da una parte all'altra. Il tuo scopo è sistemare gli oggetti nel punto inverso e combattere il nemico della dimensione ostile. Ma per trasferire gli oggetti dovrai prima stabilizzarli attivando la nube brillantante che ti permetterà di trasferire cose da un universo all'altro nello stesso stato. Sullo schermo avrai l'indicazione della tua forza (barra rosso verde al centro) che viene diminuita anche entrando in contatto con le particelle dentro il ciclotrone; l'indicatore del tempo universale; il display di sinistra indica gli oggetti che stai portando (la luce in alto indica se l'oggetto è nel giusto Universo, quella in basso se è positivo in Universo negativo o viceversa, tutte e tre devono comunque diventare verdi); la finestra di destra indica il numero di stanze stabili nell'Universo. Riuscirai a sistemare tutto nel modo corretto e staccare le due dimensioni?

JOYSTICK PORTA 2

JOY IN BASSO + FUOCO	prendi oggetti
SPAZIO	lascia oggetti
FUOCO	usa la nube brillante entra nel tunnel

MINATORE

Devi aiutare un povero minatore ad esplorare tutti i livelli di una miniera per raccogliere i diamanti, le gemme preziose e gli anelli che essa nasconde. Per progredire da un livello al successivo il nostro amico dovrà estrarre tutte le gemme preziose badando bene a non farsi colpire dai massi che cadono mano a mano che egli si fa strada tra le rocce. Tutto questo, naturalmente, tenendo d'occhio il tempo a disposizione che è limitatissimo per ogni livello. Come se non bastasse, dovrà vedersela con gli animali che popolano la miniera, i quali purtroppo non sono affatto socievoli con gli estranei.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP suicidio
SPARO inizio partita

ASSAULT

Il soldato di fortuna Bobby è stato inviato alla base aerea per salvare e liberare il generale Mac Arthur, che si pensa sia prigioniero di una fazione rivoluzionaria che ha preso il controllo di alcune isole del pacifico. Poco è noto di Bobby, ma la sua fama è nota al mondo da quando ha sconfitto i ribelli armati del Centro Africa con i soli pugni. Questa volta la sua missione sarà molto difficile, perché l'Agenzia ha reso noto che i rivoluzionari sono provvisti di formidabili armi, camion e carri armati, elicotteri e jet, mentre Bobby è disarmato. Ma fortunatamente potrà recuperare le armi lasciate sul campo dagli uomini in fuga, ma il suo debole saranno le munizioni, che sono limitate e alla fine gli rimarrà solo il coletello o peggio i suoi formidabili pugni. Ricorda che Bobby potrà rubare i jet per spostarsi da un'isola all'altra e che otterrà una vita omaggio ogni 100 nemici uccisi!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO colpisce
F1 pausa
F5 continua il gioco precedente
F7 fine gioco

CUBI

A bordo di una sofisticata navicella devi riuscire a distruggere tutti i contenitori di scorie radioattive riconoscibili dai diversi colori. Per riuscire nella missione devi selezionare il colore dei contenitori che vuoi eliminare passando sopra l'apposito pallino colorato e poi raggiungere il tuo obiettivo disintegrandolo con un semplice tocco. Ovviamente parecchi alieni ostili faranno di tutto per renderti la vita difficile ma tu evitali e scegli percorsi alternativi per raggiungere i vari contenitori. Fai attenzione agli sbarramenti di energia attraverso i quali puoi passare solo se sei protetto dagli appositi schermi. Una volta ripulito un intero settore apparirà la scritta EXIT dirigiti verso di essa per accedere al successivo livello di gioco che metterà a dura prova le tue capacità.

JOYSTICK PORTA 2 e 1

TASTI

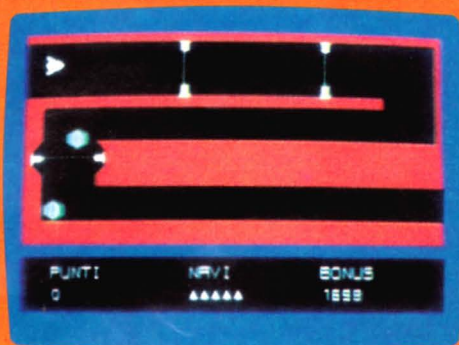
SPARO	inizio partita
RUN/STOP	inserire pausa
FRECCIA SINISTRA	disinserire pausa
C=	passaggio livello successivo

JANE

Dopo il furibondo litigio con Mickey la piccola Jane, delusa e disperata si è finalmente addormentata nella sua cameretta. Come per ripagarla della sua delusione essa si trova proiettata, come in un sogno, nel fantastico mondo di "Mangiaguai" e una misteriosa voce le sussurra che potrà riconquistare l'affetto perduto ritrovando, ad uno ad uno, i numerosi guai passati racchiusi in uova nere che dovrà poi rompere liberando il vero cuore in esse contenuto. A ostacolare queste sue conquiste Jane troverà sul suo cammino esseri di tutte le specie che cercheranno di bloccarle il passo e che dovrà evitare con abili piroette o eliminare lanciando delle biglie.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

LABIRINTO DI PAURA

Controlli una navicella spaziale armata di missili fotonici e dotata di un propulsore nucleare. Per guidare la navicella devi dare energia ai motori, spingendo avanti il joystick dopo aver impostato la direzione di movimento. Ovviamente per frenare devi invertire la direzione del moto e dare energia ai motori contrastando il moto inerziale. Il tuo obiettivo è fuggire dalla base nemica percorrendo un vero e proprio labirinto disseminato di raggi laser e popolato da alieni ostili. Come se tutto ciò non bastasse dovrai fare attenzione a non schiantarti contro i muri della base per non finire prematuramente la tua avventura.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO o U	inizio partita/sparo
SPAZIO	inserire/disinserire pausa
N	rotazione antioraria
M	rotazione oraria
J	energia ai motori
F1	fine gioco

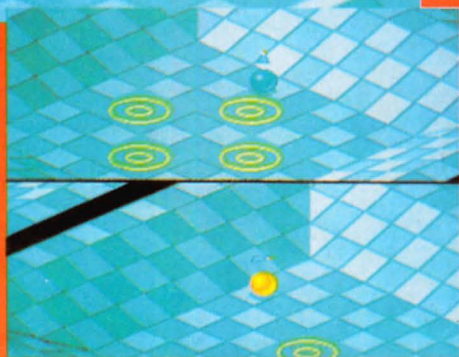
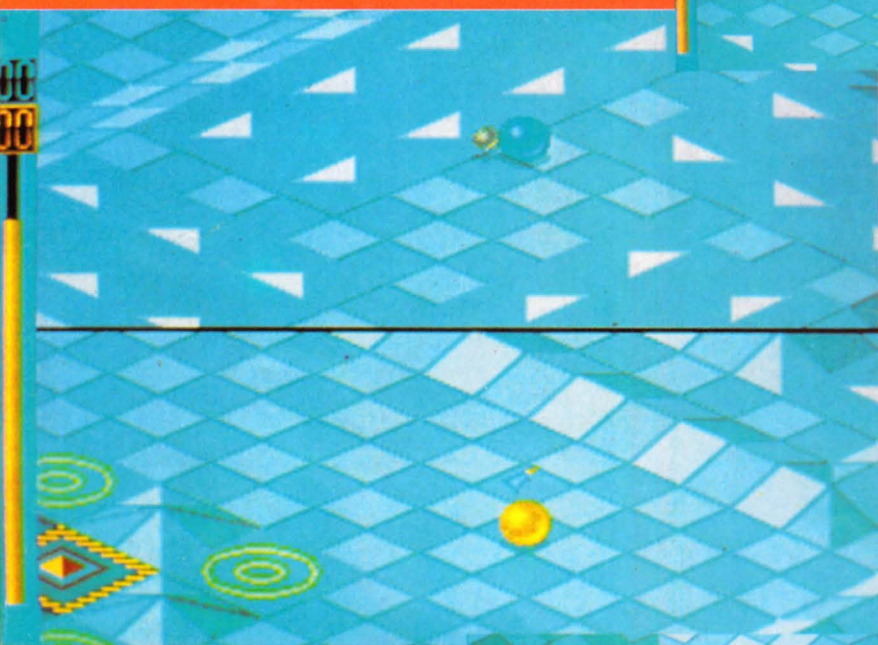
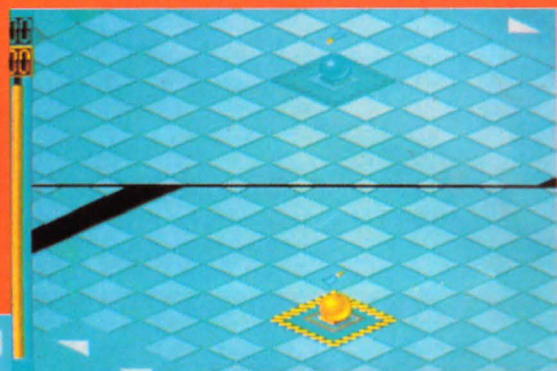
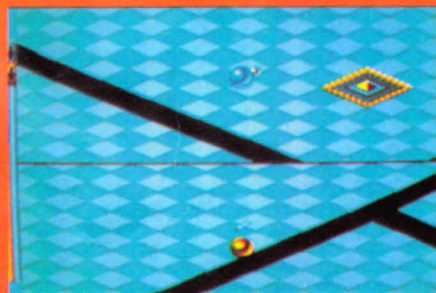
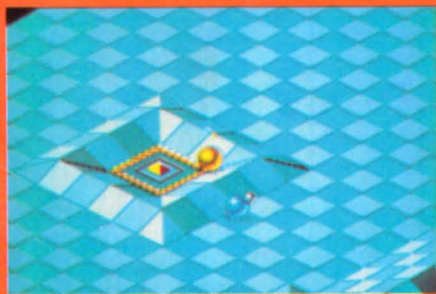
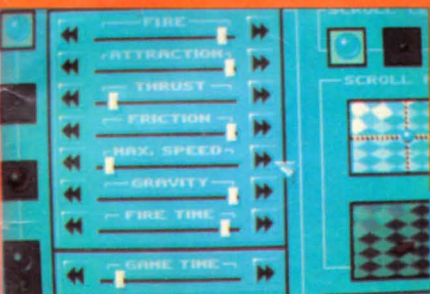
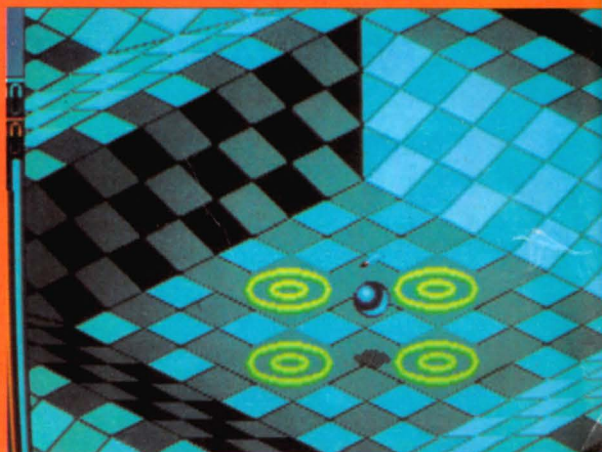
AUTOSCONTRO

Sei agente segreto alla guida di una potente macchina dotata di mitragliette e devi buttarti nel traffico cittadino per scovare e distruggere spie nemiche alla guida di altre macchine. Il cruscotto della tua auto è molto sofisticato, tanto da indicare in basso a sinistra il colore delle macchine che devi cercare ed annientare sparando o causando uno scontro. Ma fai attenzione, perché gli incidenti contro le altre macchine o contro gli edifici ti faranno perdere energia vitale che ovviamente è limitata. Ogni volta che distruggi un nemico sulla strada apparirà una monetina: raccoglila perché, quando avrai raggranellato dollari a sufficienza, potrai entrare in un negozio molto speciale ed acquistare mine, pannelli protettivi, gomme chiodate, missili, ecc. Purtroppo il tempo a tua disposizione per ripulire un intero settore della città è limitato. Quando avrai distrutto tutti i tuoi nemici, sul cruscotto, apparirà la scritta OUT; affrettati allora verso l'uscita e preparati ad affrontare nuovi temibili nemici.

JOYSTICK PORTA 2

TASTO	
SPARO	inizio partita
RUN/STOP	inserire/disinserire pausa
SPAZIO	zoom

SLIDERS

Mentre secondo i Bitmap Brothers il gioco più popolare a livello mondiale del Ventunesimo secolo sarà lo **Speedball**, i francesi la pensano diversamente: non ci saranno due squadre di giocatori che si disputano la palla, ma i giocatori **saranno** la palla, e per giunta dotata di attrazione magnetica. **Sliders** è fondamentalmente un gioco del calcio in cui bisogna

infilare una piccola palla metallica nella porta avversaria. Tra gli ostacoli ci sono trampolini, colline, ghiaccio, frecce velocizzatrici e naturalmente l'avversario, con i suoi poteri magnetici.
La prima impressione che si ricava da **Sliders** è di vuoto: con un solo giocatore per parte, parecchi degli elementi tattici associati ai giochi di palla (anche quelli futuribili) sono assenti. La seconda cosa che colpisce è la velocità: la palla schizza incontrollabilmente per lo schermo a velocità pazzesche. **Sliders** dà il massimo nel modo a due giocatori, in cui ci si può sbizzarrire a lanciare, segnare, parare e rimbalzare. Quella dell'attrazione magnetica è un'ottima idea che compensa l'assenza di quell'elemento strategico di cui sopra (cercare di respingere una palla che sta per entrarvi in porta è un'impresa snervante).
Per la verità, di questo gioco si possono solo lamentare tutte le cose che non sono state incluse: dei compagni di squadra, dei bonus, delle armi e degli spettatori che avrebbero contribuito a farne un nuovo **Speedball 2.** Così com'è, **Sliders** ne è un ottimo sostituto. ●

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 THE PLANET
2 SPAVENTA FANTASMI - 3 COPPIE
4 SUZUKY - 5 IDRAULICA
6 GRANDE CALCIO - 7 BLADES
8 TRAFUGATOR - 9 INCURSIONE
10 CROCI - 11 CRAZY JAIL
12 JOY OHI - 13 PRENDI I BACI
14 VERME SOLITARIO - 15 GARGOIL

LATO B

LATO B — COUNTER

16 TITANO - 17 EREMITA
18 PIETA' - 19 TRIS
20 DIAMONDS - 21 BOMBETTE
22 ALLEGORIA - 23 INTERCETTORE
24 TUNNELS - 25 MINATORE
26 ASSAULT - 27 CUBI
28 JANE - 29 LABIRINTO DI PAURA
30 AUTOSCONTRO

QUESTA CASSETTA
E' DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI